

THE IMPLEMENTATION OF TOKEN REINFORCEMENT TECHNIQUE TO REDUCE OUT-OF SEAT BEHAVIOUR IN 2nd GRADES STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

PENERAPAN TEKNIK *TOKEN REINFORCEMENT* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *OUT-OF SEAT* PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Rosyida Aziz

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dr. Budi Purwoko, S. Pd., M. Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Usia Sekolah Dasar (SD) merupakan usia dimana anak sedang berada pada kondisi dimana ia memiliki energi yang sangat besar, sehingga anak akan cenderung agresif atau tidak bisa diam. Perilaku-perilaku agresif tersebut apabila tidak diarahkan pada kegiatan yang positif maka akan menjadi sebuah perilaku yang mengganggu, tidak hanya di rumah namun juga di sekolah. Dalam dunia bimbingan dan konseling perilaku mengganggu ini disebut sebagai perilaku *off-task behavior*. Perilaku-perilaku yang termasuk dalam *off-task behavior* antara lain tingkah laku *impulsive*, *inattention*, *non completion of task*, *out-of seat*, *talking without permission*, *unmotivated to learn*, *unprepared for class*, *out of class* (Sparzo, 1989). Perilaku *out-of seat* merupakan perilaku dimana siswa keluar dari tempat duduk ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran di depan kelas, perilaku ini sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas karena perilaku ini dapat menghilangkan konsentrasi siswa lain. Pada beberapa Sekolah Dasar yang memiliki guru BK perilaku *out-of seat* bukanlah menjadi perilaku yang diamati maupun diselesaikan (dianggap bukan sebagai masalah), sehingga yang terjadi adalah ketika siswa menunjukkan perilaku *out-of seat* pada saat guru sedang memberikan materi di dalam kelas guru akan memberikan hukuman kepada siswa berupa berdiri didalam kelas. Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk dapat mengurangi kemunculan perilaku *out-of seat* pada siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan teknik *token reinforcement*. *Token reinforcement* adalah alat atau tanda yang digunakan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan, dengan kata lain *token reinforcement* merupakan pemberian *reinforcement* dengan menggunakan simbol atau tanda pada jumlah tertentu yang kemudian dapat ditukarkan dengan *reinforcement* asli.

Berdasarkan analisis visual dalam kondisi menunjukkan jejak data negatif untuk fase *baseline* pada setiap subjek penelitian, jejak data positif untuk fase *treatment* dan fase *withdrawal*. Namun subjek B menunjukkan hasil yang berbeda pada fase *withdrawal*, pada fase jejak data pada subjek B menunjukkan hasil negatif. Sedangkan pada analisis visual antar kondisi subjek A, perbandingan ketiga fase menunjukkan perubahan arah dan efek yang positif dengan persentase overlap masing-masing perbandingan sebesar 0%. Subjek B menunjukkan menunjukkan perubahan arah positif pada perbandingan antara fase B dengan fase A₁, namun negatif pada perbandingan antara fase B dengan A₂. Dengan persentase overlap 0% pada perbandingan fase B dengan fase A₁, dan 72,7% pada perbandingan antara fase B dengan fase A₂. Hasil dari subjek C menunjukkan perubahan arah dan efek positif pada perbandingan ketiga fase, dengan masing-masing persentase overlap sebesar 0%. Sedangkan subjek D menunjukkan perubahan arah dan efek positif pada perbandingan ketiga fase, dengan masing-masing persentase overlap sebesar 0%. Subjek D menunjukkan perubahan level yang sangat kecil pada fase *withdrawal*, namun tetap menunjukkan perubahan ke arah positif.

Kata kunci : Teknik *token reinforcement*, perilaku *out-of seat*

Abstract

Elementary school is age when the children has extra energy, so they tend to be aggressive or super active. If those aggressive behaviours are not directed into positive activity, they will turn into disturbing behaviour, not only inside the house, but also in the school. In guidance and counseling, this disturbing behaviour is called by off-task behaviour. The off-task behaviours such as impulsive behaviour, inattention, non completion of task of task out of seat, talking without permission, unmotivated to learn, unprepared for class, out of class (Sparzo, 1989). Out of seat behaviour is a behaviour when the student is standing out of the seat as the teacher is explaining the lesson in front of the class, this behaviour is very disturbing the teaching learning process in the class, because this behaviour can lose the concentration other students. In some schools having guidance and counseling teacher, out of seat behaviour does not become either observed or solved behaviour (considered not as a problem), so what happen next is when the student shows out of seat behaviour to the teacher explaining the lesson in the class, the teacher will punish the student to stand in the class. One of strategies that can be used to reduce this out of seat behaviour at the elementary school is by using token reinforcement technique. Token reinforcement is sign or tool used to reinforce wanted behaviour, in other way, token reinforcement is giving reinforcement by using symbol or sign in particular number that can be changed with the real reinforcement.

Based on visual analysis in condition shows negative data trail for baseline phase in every research subject, positive data trail is for treatment and withdrawal phase, but subject B shows different result in withdrawal phase, in data trail phase of subject B shows negative result. While in visual analysis among subject A condition, the comparison of three phases show the change of direction and positive effect with overlap percentage of each comparison is 0%. Subject B shows a change of positive direction in comparison between phase B and A₁, but negative in comparison between phase B and A₂. With overlap percentage 0% in comparison between phase B and A₁, and 72,7% in comparison between phase B and A₂. The result of subject C shows the change of direction and positive effect in comparison of three phases with each of overlap percentage is 0%. While subject D shows the change of direction and positive effect in comparison of three phases with each of overlap percentage is 0%. Subject D shows little level change in withdrawal phase, but still shows the change in positive side

Keywords: token reinforcement technique, out-of seat behaviour



UNESA

PENDAHULUAN

Usia Sekolah Dasar (SD) merupakan usia dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Baru-baru ini para psikolog menekankan bahwa pengalaman kehidupan sehari-hari dan juga peristiwa-peristiwa utama kehidupan dapat menjadi faktor-faktor penyebab timbulnya stres bagi anak-anak. Tekanan hidup keluarga seperti kemiskinan, atau pertengkaran antar anggota keluarga yang dialami oleh anak-anak setiap hari dapat menambah tegangnya kehidupan dan pada akhirnya mengakibatkan gangguan atau penyakit kejiwaan (Compas dalam Santrock, 1995).

Perilaku mengganggu ini jika dibiarkan akan menjadi perilaku yang menetap dalam diri individu bahkan menjadi salah satu faktor munculnya gangguan kejiwaan. Pada dunia pendidikan, perilaku mengganggu disebut juga sebagai perilaku *off-task behavior*, perilaku-perilaku yang termasuk dalam *off-task behavior* antara lain tingkah laku *impulsive*, *inattention*, *non completion of task*, *out-of seat*, *talking without permission*, *unmotivated to learn*, *unprepared for class*, *out of class* (Sparzo, 1989). *Out-of seat* merupakan salah satu perilaku yang menjadi penentu prestasi akademik siswa disekolah. Perilaku *out-of seat* merupakan perilaku dimana siswa keluar dari tempat duduk ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran di depan kelas, perilaku ini sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas karena perilaku ini dapat menghilangkan konsentrasi siswa lain.

Sparzo (1989) menjelaskan bahwa perilaku *out-of seat* merupakan salah satu bentuk gangguan perilaku dan emosi. Ciri-ciri anak dengan gangguan perilaku dan emosi antara lain ; pemalu, rendah diri, sering murung, menyendiri, pendiam, mudah marah/tersinggung, ingin menang sendiri, sering membuat ulang, keributan atau sering mengganggu orang lain, kurang percaya diri, mudah terpengaruh , terlalu cuek atau tidak peduli, sering melanggar peraturan, dan sering menunjukkan gerakan aneh yang menetap.

BK di SD bersifat preventif atau pencegahan, dimana materi yang diberikan adalah materi yang sesuai dengan pengalaman siswa seperti perasaan, pandangan diri, minat, dan lain sebagainya

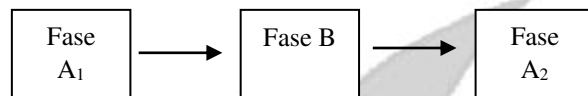
(Alwisol, 2010). Berdasarkan hasil *need assessment* yang dilakukan di SD N Tulungrejo 1 dan di MI Muhammadiyah 1 Pare menunjukkan bahwa perilaku *out-of seat* muncul hingga pada 65% siswa didalam kelas terutama di jenjang kelas antara kelas 1, 2, dan 3, dan tidak menutup kemungkinan juga muncul di jenjang kelas 4, 5 dan 6. Pada sekolah baik yang memiliki guru BK maupun yang tidak memiliki guru BK tidak menganggap kemunculan perilaku *out-of seat* sebagai sebuah perilaku mengganggu yang harus di tangani secara khusus. Pada kenyataannya banyaknya kemunculan perilaku tersebut sangat menghambat proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, sebab jika tidak ditangani secara khusus konsentrasi anak bukan lagi pada pelajaran namun akan beralih pada kegiatan lain seperti berjalan berkeliling ruangan, duduk di tempat duduk siswa lain, dan perilaku *out-of seat* lainnya.

Untuk merubah perilaku yang tidak diinginkan dapat digunakan strategi *behavior modification*, salah satu yang dapat digunakan dalam upaya menurunkan perilaku *out-of seat* adalah dengan menggunakan *token reinforcement*. *Token reinforcement* merupakan teknik dimana guru memberikan *reinforcement* berupa *token* atau tanda yang berbentuk bintang, stempel, stiker, poster, atau dengan tanda yang lain sesuai dengan kesepakatan antara guru dengan siswa. Dimana guru akan memberikan *token* ketika siswa mampu untuk tidak melakukan perilaku *out-of seat*. Selain itu tugas siswa adalah mengumpulkan *token*, jika siswa mampu mengumpulkan lima *token* maka siswa akan mendapatkan *reinforcement* asli, *reinforcement* asli dapat berupa uang, makanan, atau barang yang diinginkan oleh siswa sesuai dengan kesepakatan yang dibuat sebelumnya.

Sehingga penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, karena selain untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penerapan startegi *token reinforcement* untuk menurunkan perilaku *out-of seat*. Penelitian ini juga sangat jarang diteliti, hingga saat ini masih sangat sedikit peneliti yang berfokus pada penurunan perilaku ini, padahal jika tidak segera diturunkan perilaku ini dapat menjadi perilaku yang menetap dan dibawa sampai siswa beranjak dewasa, sehingga akan berdampak buruk pada kehidupan dimasa yang akan datang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan *token reinforcement* dalam upaya menurunkan perilaku *out of seat* pada siswa sekolah dasar. Sesuai dengan tujuan dilakukannya penelitian, maka penelitian ini bersifat eksperimen (Kerlinger, 1990). Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan eksperimen kasus tunggal atau biasa disebut dengan *single case experimental design* dengan *ABA design*. Desain pola A-B-A pada penelitian yang akan dilakukan.



Dalam pelaksanaan penelitian ini hanya menggunakan satu instrumen pengambilan data yakni menggunakan pedoman observasi. Dengan analisis data menggunakan analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi.

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi *baseline* dan *intervensi* dilakukan dengan urutan tahapan yang dimulai dari panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Panjang kondisi

Panjangnya kondisi dilihat dari banyaknya data point atau skor pada setiap kondisi. Seberapa banyak data point yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan.

b. Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah (*trend/slope*) data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subyek yang sedang diteliti. Dengan menggunakan kombinasi antara level dan trend, peneliti secara reliabel dapat menentukan pengaruh kondisi (intervensi) yang dikontrol. Kecenderungan arah grafik (trend) menunjukkan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi (waktu ke waktu). Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trend) yaitu, meningkat, mendatar, dan

menurun. Menggunakan metode *split-middle* adalah menentukan kecenderungan arah grafik berdasarkan median data point nilai ordinatnya. Langkah-langkah dalam menggunakan metode ini sebagai berikut:

- Langkah 1: Bagilah data pada fase *baseline* menjadi dua bagian, karena data poin ada 6 (genap) maka garis yang membaginya ada di antara dua data
- Langkah 2a : Dua bagian kanan dan kiri juga dibagi menjadi dua bagian
- Langkah 2b: Tentukan posisi median dari masing-masing belahan
- Langkah 3: Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dengan (2b).

c. Kecenderungan stabilitas

Dalam menentukan kecenderungan stabilitas, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung mean level
2. Menentukan batas atas dengan cara: mean level + setengah dari rentang stabilitas
3. Menentukan batas bawah dengan cara: mean level – setengah dari rentang stabilitas
4. Menghitung presentase data point pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas dengan cara: banyaknya data poin yang ada dalam rentang dibagi banyaknya data point

d. Jejak data

Jejak data merupakan data dari satu data ke data lain dalam satu kondisi. Perubahan satu data ke data selanjutnya menunjukkan adanya tiga kemungkinan yaitu: naik, turun dan mendatar. Kecenderungan jejak digambarkan dengan garis yang mengartikan kondisi pada setiap fase.

e. Level stabilitas dan rentang

Tingkat stabilitas (*level stability*) menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu. Jika rentang datanya kecil atau tingkat variasinya rendah maka data dikatakan stabil. Secara umum jika 80% - 90% data

masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil. Mean level untuk data di suatu kondisi dihitung dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada ordinat dan dibagi dengan banyaknya data. Kemudian garis mean ini digambar secara paralel terhadap absis. Untuk menentukan tingkat stabilitas data biasanya digunakan persentase penyimpangan dari mean sebesar (5, 10, 12, dan 15%). Persentase penyimpangan terhadap mean yang digunakan untuk menghitung stabilitas digunakan yang kecil (10%) jika data mengelompok di bagian atas dan digunakan persentase besar (15%) jika data mengelompok di bagian tengah maupun bagian bawah.

f. Level perubahan

Tingkat perubahan (*level change*) yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Cara menghitungnya adalah:

1. Menentukan berapa besar data point (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi
2. Kurangi data yang besar dengan data yang kecil
3. Tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik (*therapeutic*) atau memburuk (*contratherapeutic*) sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajarannya.

Dan kemudian diletakkan dalam tabel seperti berikut :

Kondisi	
1	Panjang Kondisi
	Estimasi
2	Kecenderungan Arah
3	Kecenderungan Stabilitas
4	Jejak Data
5	Level Stabilitas dan Rentang
6	Perubahan Level

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi *baseline* dengan *intervensi* dengan urutan tahapan analisis mulai dari jumlah variabel, perubahan *trend* dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap (Sunanto, 2005).

a. Jumlah variabel

Yang pertama menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada penelitian ini, data yang akan diubah dari kondisi *baseline* ke kondisi *intervensi* adalah 1 yaitu kecemasan komunikasi.

b. Perubahan *trend* dan efeknya

Perubahan *trend* dan efeknya berarti perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi

c. Perubahan stabilitas

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dengan melihat kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) dan *intervensi* (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi.

d. Perubahan level

Menentukan perubahan level dengan cara menentukan data poin pada kondisi *baseline* pada kondisi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi, kemudian menghitung selisih antara keduanya.

e. Presentase overlap

Menentukan presentase overlap data pada kondisi *baseline* (A) dengan intervensi (B) dengan cara:

1. Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline*
2. Hitung ada berapa data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi (A) (1)
3. Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (B) kemudian dikalikan 100.

Yang kemudian diletakkan dalam tabel seperti berikut :

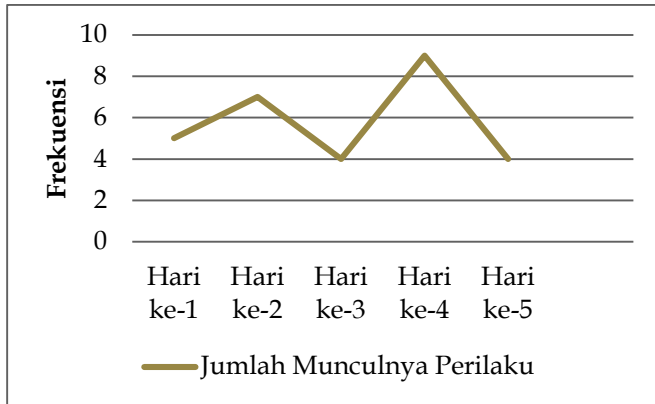
Kondisi yang Dibandingkan	
1	Jumlah Variabel
2	Perubahan Arah dan Efeknya

3 Perubahan Stabilitas

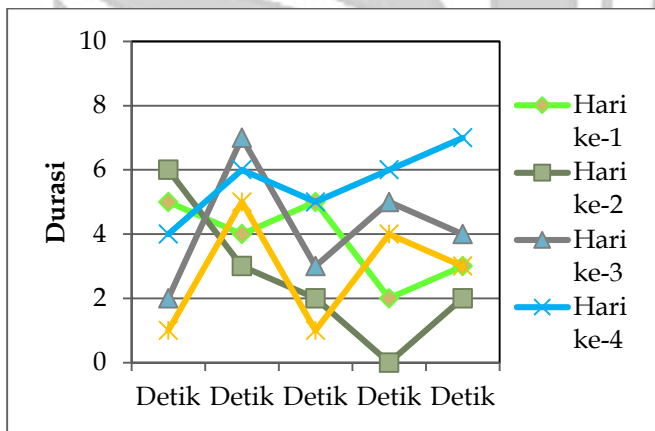
4 Perubahan Level

5 Presentase Overlap

Data durasi dan frekuensi dari hasil penelitian di gambarkan dalam bentuk grafik. Berikut adalah contoh grafik frekuensi dan durasi



Grafik 2.1 Grafik data frekuensi munculnya perilaku pada fase *baseline*



Grafik 2.2 Grafik data durasi munculnya perilaku pada fase *baseline*

Analisa pada tahap ini membantu menunjukkan apakah terdapat perubahan perilaku yang berarti dan konsisten setelah diberikannya perlakuan, yang kemudian menjadi petunjuk bagi perubahan perilaku selanjutnya atau tidak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian tentang Penerapan Teknik *Token Reinforcement* Untuk Mengurangi Perilaku Out-of Seat Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar didapatkan data berupa data durasi dan frekuensi sebagai berikut :

a. Data Durasi

Hari Ke	Subjek A			Subjek B		
	A ₁	B	A ₂	A ₁	B	A ₂
1	48,5	13,0	10,9	53,1	17,6	16,0
2	30,6	13,0	9,7	64,3	26,9	15,2
3	45,8	13,4	10,2	56,6	15,3	17,6
4	46,8	17,4	10,7	57,0	16,8	17,1
5	51,1	13,3	10,3	61,1	15,8	14,7
6	49,7	13,4	9,3	61,8	19,2	16,3
7	52,1	13,5	9,5	63,5	16,4	14,5
8	57,8	12,0		65,2	17,1	
9		13,0			15,7	
10		11,7			15,0	
11		0,0			15,5	
Jml	382	134	71	483	191	111

Hari Ke	Subjek C			Subjek D		
	A ₁	B	A ₂	A ₁	B	A ₂
1	45,7	30,7	12,4	46,2	13,7	8,0
2	40,9	17,3	8,9	45,6	12,6	7,4
3	42,2	17,5	10,2	46,9	12,5	10,8
4	40,5	17,6	9,4	44,5	14,3	7,3
5	40,8	17,8	8,8	0,0	13,3	7,0
6	43,6	21,0	9,0	47,7	15,5	8,0
7	45,3	20,5	8,7	50,6	14,4	7,0
8	47,3	17,7		52,1	12,3	
9		20,0			13,3	
10		18,7			13,0	
11		17,5			12,5	
Jml	346	216	67	334	147	55

Tabel 3.1 Perbandingan data durasi perilaku *out-of seat*

b. Data Frekuensi

Hari Ke	Subjek A			Subjek B		
	A ₁	B	A ₂	A ₁	B	A ₂
1	12	2	8	22	8	11
2	19	1	5	12	13	9

3	11	7	7	19	4	5
4	21	5	7	21	6	7
5	25	4	6	22	8	10
6	25	5	3	25	6	4
7	27	6	4	26	5	2
8	29	3		28	9	
9		2			3	
10		3			4	
11		0			2	
Jml	169	38	40	175	68	48

Hari Ke	Subjek C			Subjek D		
	A ₁	B	A ₂	A ₁	B	A ₂
1	23	13	9	9	7	5
2	18	9	9	14	5	7
3	26	6	5	22	2	4
4	22	8	7	15	4	4
5	24	6	4	0	3	6
6	26	5	2	22	4	3
7	28	4	3	25	5	2
8	28	3		29	4	
9		4			3	
10		3			2	
11		2			2	
Jml	195	63	39	136	41	31

Tabel 3.2 Perbandingan data frekuensi perilaku *out-of seat*

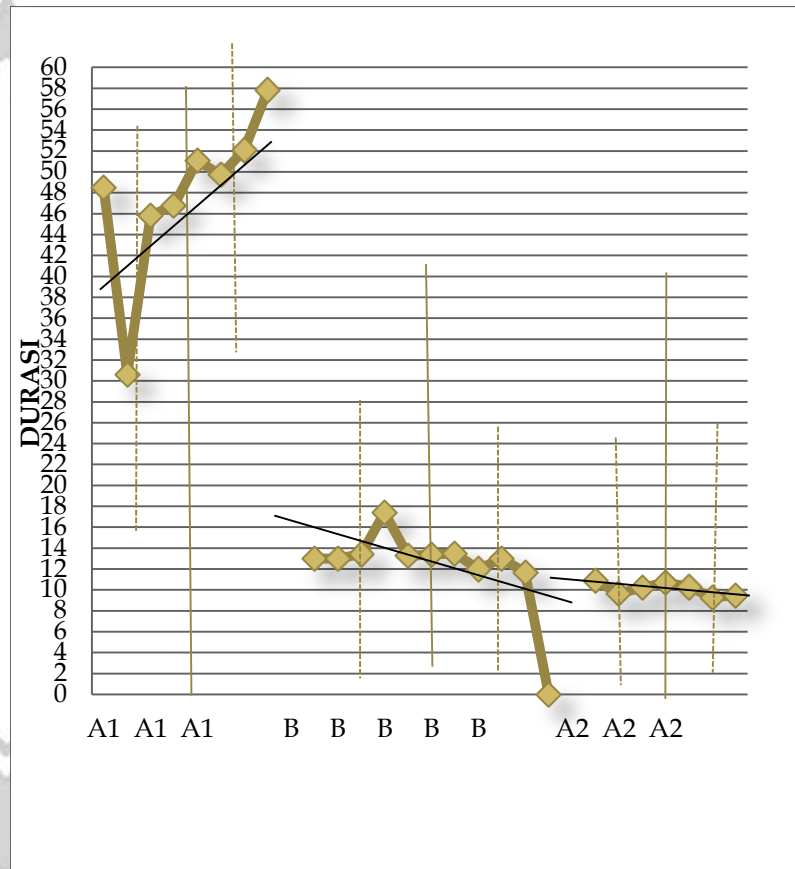
Untuk menganalisis hasil dari penelitian ini maka digunakan analisis berupa analisis visual. Untuk melihat kecenderungan arah grafik (*trend*) maka akan digunakan metode *split-middle*, yang kemudian di analisis dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah 4 (empat) orang siswa dari dua kelas yang berbeda, dimana keseluruhan subjek penelitian merupakan siswa kelas II (dua) Sekolah Dasar yakni dua orang siswa dari kelas II C dan dua orang siswa dari kelas II E. Dua kelas ini dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, dan dari hasil diskusi dengan guru BK maupun wali kelas dari semua kelas II. Keseluruhan subjek penelitian memiliki kebiasaan perilaku *out-of seat*, setiap harinya rata-rata frekuensi munculnya perilaku adalah sebanyak 17 kali dengan rata-rata durasi selama 62 detik atau selama satu menit dua detik.

Penelitian ini dilakukan selama 26 hari dengan rincian : 8 hari fase *baseline* atau fase A₁, 11 hari fase *treatment* atau fase B, dan 7 hari untuk fase *withdrawal* atau fase A₂.

Subjek A

Berikut merupakan grafik yang ditunjukkan dari hasil penelitian terhadap subjek A



Grafik 3.1 Hasil pengamatan munculnya perilaku *out-of seat* pada subjek A







Data dari grafik tersebut kemudian di analisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Pada analisis dalam kondisi pertama adalah menentukan panjang kondisi dari masing-masing fase yakni A₁ = 8; B = 11; dan A₂ = 7. Kemudian menentukan kecenderungan arah dari masing-masing fase, yakni dengan membagi jumlah data point pada masing-masing fase menjadi dua bagian. Langkah selanjutnya adalah dengan mencari median dari masing-masing bagian, dimana kedua median tersebut akan menjadi batas atas dan batas

bawah dari masing-masing fase. Kemudian Tarik garis lurus sesuai dengan median pada masing-masing bagian, garis ini akan menentukan estimasi kecenderungan arah dari masing-masing fase. Pada grafik diatas median pertama dari fase A₁ adalah 46,8 sedangkan median kedua adalah 51,6 dan menghasilkan estimasi kecenderungan atau *trend* arah menaik dengan makna negatif. Sedangkan pada fase B median pertama adalah 13,4 sedangkan median kedua adalah 12 dan menghasilkan *trend* menurun yang berarti positif. Dan pada fase A₂ median pertama adalah 10,2 dan median kedua adalah 9,5 menghasilkan *trend* menurun yang berarti positif.

Untuk mencari kecenderungan stabilitas menggunakan kriteria stabilitas sebesar 15%, maka yang pertama adalah mencari rentang stabilitas dengan cara mengalikan data point terbesar dengan 0,15. Pada fase A₁ didapatkan rentang stabilitas sebesar 8,67, kemudian untuk menentukan batas atas rentang maka mean level (50,13) + setengah dari rentang stabilitas (4,34) sehingga menghasilkan 54,47, sedangkan untuk menentukan rentang batas bawah maka mean level (50,13) – setengah dari rentang stabilitas (4,34) dan diperoleh hasil sebesar 45,57. Setelah kedua batas ditemukan maka untuk menentukan persentase stabilitas data maka banyak data point dalam rentang (7) : banyaknya data point (8) maka diperoleh kecenderungan stabilitas sebesar 87,5%. Data dikatakan stabil apabila kecenderungan stabilitas sebesar 85%-90% sedangkan dibawah itu dikatakan variabel atau tidak stabil. Untuk kecenderungan stabilitas pada fase A₁ sebesar 87,5% dan dikatakan stabil, kecenderungan stabilitas fase B sebesar 90%, dan kecenderungan stabilitas fase A₂ sebesar 100%.

Sedangkan dalam menentukan kecenderungan jejak data adalah dengan melihat kembali pada kecenderungan arah pada masing-masing fase. Untuk menentukan level perubahan

adalah dengan cara menghitung selisih antara data point pertama (hari ke 1) dan data point terakhir (hari ke 8) pada fase A₁, begitupula dengan fase B dan fase A₂. Tentukan juga arahnya menaik atau menurun dengan memberi tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan. Jika dirangkum dalam tabel maka menghasilkan :

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1 Panjang Kondisi	8	11	7
2 Estimasi Kecenderungan Arah			
3 Kecenderungan Stabilitas	(-) Stabil (87,5%)	(+) Stabil (90%)	(+) Stabil (100%)
4 Jejak Data			
5 Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (46,8 - 57,8)	Stabil (11,7 - 17,4)	Stabil (9,3 - 10,9)
6 Perubahan Level	57,8 - 48,5 (-9,3)	13 - 0 (+13)	10,9 - 9,5 (+1,4)

Tabel 3.3 Format Analisis Visual Dalam Kondisi Subjek A

Sedangkan untuk menganalisis grafik dalam analisis antar kondisi adalah dengan menentukan Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Yang sedang dianalisis adalah antara kondisi 1 fase *baseline* (A₁) dengan kondisi fase *treatment* (B), dan antara kondisi 2 fase *withdrawal* (A₂) dengan kondisi fase *treatment* (B). Sedangkan untuk menentukan jumlah variabel yang diubah adalah dengan melihat variabel yang akan diubah dari kondisi *baseline* (A₁) ke *treatment* (B), dari data tersebut maka variabel yang akan diubah dalam penelitian ini adalah 1. Sedangkan pada kondisi 2 variabel yang akan diubah adalah 1.

sedangkan untuk menentukan perubahan kecenderungan arah adalah dengan melihat pada tabel analisis dalam kondisi atas. Walaupun kecenderungan arah pada data menunjukkan arah menaik namun apabila variabel yang akan diubah negatif maka diberi tanda (-) dan begitu pula sebaliknya. Guna menentukan level perubahan adalah dengan cara menghitung selisih pada data point pada kondisi *baseline* (A_1) pada sesi terakhir (57,8) dan sesi pertama kondisi *treatment* (B) yakni (13) sehingga mendapatkan hasil 44,8. Karena perubahan ini menunjukkan arah menurun namun variabel yang akan diubah adalah perilaku *out-of seat* maka diberi tanda (+). Sedangkan pada perbandingan kedua antara fase B dan fase A_2 menghasilkan perubahan sebesar 10,9 dan memiliki arah menurun maka diberi tanda (+).

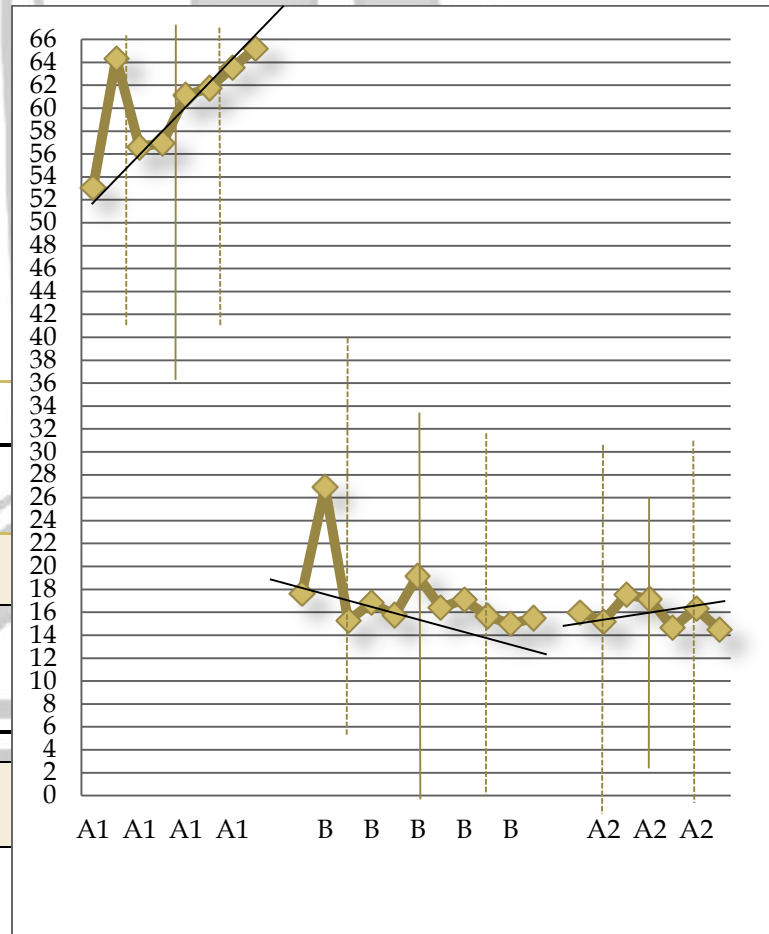
Untuk menentukan persentase overlap pada masing-masing perbandingan maka hitung Hitung ada berapa data point pada kondisi *treatment* (B) yang berada pada rentang kondisi (A_1) dan berapa data point pada kondisi (B) yang berada pada rentang kondisi (A_2). Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data point pada fase *treatment* (B) kemudian dikalikan 100, maka hasilnya $(0 : 11) \times 100 = 0\%$ dan $(0 : 11) \times 100\% = 0\%$. apabila dimasukkan dalam format tabel maka menghasilkan :

Kondisi yang Dibandingkan	B	
	A_1 (2:1)	A_2 (2:1)
1 Jumlah Variabel	1	1
2 Perubahan Arah dan Efeknya	(-) (+) Positif	(+) (+) Positif
3 Perubahan Stabilitas	Stabil Ke Stabil	Stabil Ke Stabil
4 Perubahan Level	$(57,8 - 13)$ +44,8	$(0 - 10,9)$ +10,9
5 Presentase Overlap	0%	0%

Tabel 3.4 Format Analisis Visual Antar Kondisi Subjek A

Subjek B

Subjek B memiliki kekhususan dibandingkan subjek penelitian yang lain, sebab subjek yang lain menunjukkan penurunan perilaku baik secara durasi maupun frekuensi pada fase *baseline* dan fase *treatment*. Namun subjek B berbeda, ia mengalami kenaikan, walaupun kenaikan yang ditunjukkan pada fase *withdrawal* tidak melebihi data point pada fase *baseline* namun kenaikan tersebut membuat persentase overlap dalam perbandingan antara B dengan A_2 menjadi sangat besar yakni sebesar 72,2 %. Tingginya persentase overlap ini menunjukkan rendahnya pengaruh *treatment* pada target behavior yang akan di rubah, pada kasus subjek B. Berikut merupakan grafik yang ditunjukkan dari hasil penelitian terhadap subjek B.



Grafik 3.2 Hasil pengamatan munculnya perilaku *out-of seat* pada subjek B

dari grafik yang ditunjukkan dari hasil penelitian terhadap subjek B analisis visual dalam kondisi yang diperoleh antara lain adalah :

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1 Panjang Kondisi	8	11	7
2 Estimasi Kecenderungan Arah			
3 Kecenderungan Stabilitas	Stabil 87,5%	Stabil 90%	Stabil 85,7%
4 Jejak Data			
5 Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (53,1 – 65,2)	Stabil (15 – 26,9)	Stabil (14,7 – 17,6)
6 Perubahan Level	53,1 – 65,2 (-12,1)	17,6 – 15,5 (+2,1)	16 – 14,8 (-1,2)

Tabel 3.5 format analisis visual dalam kondisi pada subjek B

Sedangkan hasil analaisis anatar kondisi yang ditunjukkan oleh subjek B antara lain adalah :

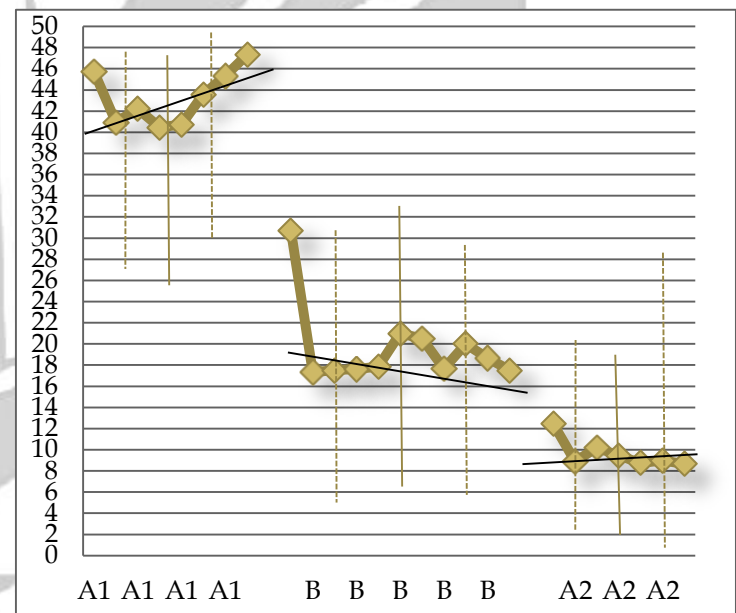
Kondisi yang Dibandingkan	B	B
	A ₁ (2:1)	A ₂ (2:1)
1 Jumlah Variabel	1	1
2 Perubahan Arah dan Efeknya		
3 Perubahan Stabilitas	Positif Stabil Ke Stabil	Negatif Stabil Ke Stabil
4 Perubahan Level	(65,2 – 17,6) +47,6	(15,5–16) - 0,5
5 Presentase Overlap	0%	72,7%

Tabel 3.6 Format analisis visual antar kondisi pada subjek B

Tingginya presentase overlap ini menunjukkan rendahnya pengaruh *treatment* pada target behavior yang akan di rubah, pada kasus subjek B hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah rendahnya rasa persaingan yang dimiliki subjek B. Subjek B terkesan kurang tertarik dengan adanya *token* maupun *reinforcemenet* asli yang diberikan, subjek B memiliki kemungkinan mendapatkan *reinforcement* yang sama dari rumah sehingga hal ini mengurangi minatnya untuk mendapatkan *reinforcement* di sekolah. Namun demikian pada fase A₂ subjek B menunjukkan kenaikan perilaku yang sangat kecil, kenaikan tersebut masih berada dibawah fase A₁ atau fase *baseline* namun sejajar dengan fase Batau fase *treatment*.

Subjek C

Hasil penelitian subjek C menunjukkan data grafik berikut



Grafik 3.3 Hasil pengamatan munculnya perilaku *out-of seat* pada subjek C

Dari data grafik tersebut maka analisis dalam kondisi dari data tersebut antara lain :

Tabel 3.7 format analisis visual dalam kondisi pada subjek B

Sedangkan analisis visual anatr kondisi dari hasil penelitian subjek C adalah

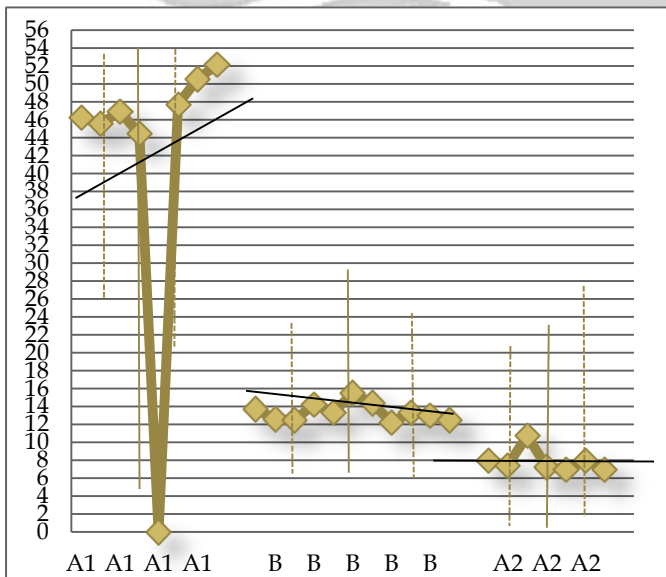
Kondisi yang Dibandingkan	B	
	A ₁ (2:1)	A ₂ (2:1)
1 Jumlah Variabel	1	1
2 Perubahan Arah dan Efeknya	(-) (+) Positif	(+) (+) Positif
3 Perubahan Stabilitas	Stabil Ke Stabil	Stabil Ke Stabil
4 Perubahan Level	(47,3 – 30,7) +16,6	(17,5 – 8,8) +8,7
5 Presentase Overlap	0%	0%

Tabel 3.8 Format analisis visual antar kondisi pada subjek C

Walaupun pada fase A₂ atau fase *withdrawal* subjek C tidak banyak mengalami penurunan dan malah mengalami kenaikan pada hari-hari terakhir hal ini terjadi dikarenakan subjek C memiliki kecenderungan untuk terus mencari perhatian dari guru maupun dari teman-temannya. Namun kenaikan yang ditunjukkan oleh subjek C pada fase A₂ tetap tidak melebihi fase A₁ maupun fase B.

Subjek D

Berikut merupakan grafik dari hasil penelitian yang ditunjukkan oleh subjek D.



Kondisi	A ₁	B	A ₂
1 Panjang Kondisi	8	11	7
2 Estimasi Kecenderungan Arah	(-)	(+)	(+)
3 Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Stabil 90%	Stabil 85,7%
4 Jejak Data	(-)	(+)	(+)
5 Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (40,5 – 47,3)	Stabil (17,3 – 30,7)	Stabil (8,7 – 12,4)
6 Perubahan Level	47,3 – 45,7 (-1,6)	30,7 – 17,3 (+13,4)	8,8 – 10,2 (+1,4)

Grafik 4.4 Hasil pengamatan munculnya perilaku *out-of seat* pada subjek D

Dari grafik yang telah ditunjukkan oleh subjek D tersebut maka tabel analisis visual dalam kondisi yang dapat ditunjukkan adalah

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1 Panjang Kondisi	8	11	7
2 Estimasi Kecenderungan Arah	(-)	(+)	(+)
3 Kecenderungan Stabilitas	Variabel 50%	Stabil 90%	Stabil 85,7%
4 Jejak Data	(-)	(+)	(+)
5 Level Stabilitas dan Rentang	Variabel (0 – 52,1)	Stabil (12,3 – 15,5)	Stabil (7 – 10,8)
6 Perubahan Level	46,2 – 52,1 (-5,9)	13,7 – 12,5 (+1,2)	8 – 7 (+1)

Tabel 3.9 Format analisis visual dalam kondisi pada subjek D

Sedangkan analisis visual antar kondisi dari data penelitian yang ditunjukkan oleh subjek D adalah

Kondisi yang Dibandingkan	B	B
	A ₁	A ₂

		(2:1)	(2:1)
1	Jumlah Variabel	1	1
2	Perubahan Arah dan Efeknya	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> $(-)$ $(+)$ Positif Variabel Ke Stabil (52,1 – 13,7) +38,4 </div> <div style="text-align: center;"> $(+)$ $(+)$ Positif Stabil Ke Stabil (12,5 – 8) +4,5 </div> </div>	
3	Perubahan Stabilitas		
4	Perubahan Level		
5	Presentase Overlap	0%	0%

Tabel 3.10 Format analisis visual antar kondisi pada subjek D

Dari kedua tabel analisis diatas menunjukkan perubahan yang tidak stabil atau variabel pada fase *baseline* atau fase A₁. Pada hari ke 5 fase *baseline* subjek D tidak masuk sekolah karena sakit, ini adalah salah satu alasan mengapa pada fase *baseline* data yang ditunjukkan data yang tidak stabil. Meskipun demikian subjek D mampu mempertahankan penurunan perilaku pada fase *treatment* dan fase *withdrawal*.

B. Pembahasan

Dari semua hasil yang telah ditunjukkan, setiap subjek memiliki sebab dan faktor yang berbeda-beda atas munculnya perilaku *out-of seat* dalam dirinya. Berikut merupakan pembahasan dari masing-masing subjek.

Subjek A

Subjek A merupakan siswa yang pandai dikelasnya, ia termasuk dalam peringkat 10 besar di kelasnya. Namun subjek A memiliki kecenderungan agresifitas yang tinggi, ia cenderung sangat aktif dan tidak bisa diam sehingga tingkat munculnya perilaku *out-of seat* dalam dirinya juga sangat tinggi. Walaupun memiliki keaktifan yang cukup tinggi namun subjek A mampu menyerap materi pelajaran dengan baik, sehingga guru-guru yang mengajar tidak pernah mempermasalahkan keaktifan yang ditunjukkan subjek A walaupun keaktifan tersebut cenderung menjadi perilaku yang mengganggu seperti perilaku *out-of seat*.

Subjek A memiliki jiwa bersaing yang sangat baik, pada saat fase *baseline* ia menunjukkan durasi dan frekuensi munculnya perilaku *out-of seta* yang cenderung meningkat, namun pada saat dijelaskan bahwa akan mendapat *token* yang kemudian dapat ditukar dengan hadiah asli maka secara bertahap perilaku *out-of seat* yang ditunjukkan dapat menurun dan stabil pada penurunannya bahkan hilang pada hari terakhir fase *treatment*. Dan ketika perlakuan atau *treatment* dihilangkan pada fase A₂ perilaku *out-of seat* tersebut kembali muncul, kemunculan pada fase A₂ ini cenderung stabil pada rata-rata 10,2 detik setiap harinya, peningkatan ini masih berada di bawah rata-rata pada fase A₁ dan B yakni 50,1 detik dan 12,2 detik.

Karena subjek A adalah termasuk siswa yang pandai di kelasnya, ia cenderung dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru lebih cepat dibandingkan teman-temannya yang lain. Dan apabila guru tidak memberikan tugas tambahan maka subjek A akan cenderung melakukan perilaku *out-of seat* nya kembali seperti berjalan berkeliling ruangan, atau bermain dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Subjek B

Subjek B adalah teman satu kelas subjek A, namun subjek A dan B sangat berbeda. Subjek B adalah siswa dengan kemampuan konsentrasi yang sangat rendah, subjek B sangat mudah teralihkan perhatiannya. Sehingga ia sulit menangkap dan menerima pelajaran yang di ajarkan oleh guru di sekolah, selain itu subjek B juga sangat mudah bosan sehingga ia cenderung sangat sering meninggalkan bangkunya hanya untuk berjalan berkeliling ruangan atau duduk di tempat duduk siswa lain dan bahkan duduk di lantai pada saat menerima pelajaran.

Dari grafik selama proses observasi sedang berlangsung subjek B menunjukkan penurunan pada fase *treatment*, namun penurunan tersebut masih lebih tinggi dibandingkan dengan fase *treatment* ketiga subjek penelitian yang lainnya. Dan dari hasil wawancara dengan beberapa pihak maka menghasilkan subjek B adalah anak tunggal di keluarganya, dimana ayah dan ibunya bekerja sebagai polisi. Subjek B termasuk siswa dengan latar belakang keluarga yang cukup sehingga kemungkinan untuk mendapatkan *reinforcement* dirumah sangat tinggi. Dari fase *withdrawal*

menunjukkan bahwa kemunculan perilaku *out-of seat* pada subjek B tidak mengalami banyak perubahan atau cenderung stabil bahkan cenderung meningkat. Meskipun demikian kenaikan yang ditunjukkan masih lebih rendah dibandingkan fase *baseline* atau fase B.

Subjek B juga tidak memiliki jiwa bersaing, ia terkesan tidak tertarik pada *token* maupun pada *reinforcement* asli yang diberikan. Pada saat melihat teman-temannya yang lain mendapatkan *token* maupun *reinforcement* asli, terkadang ia menunjukkan sikap ingin namun juga tidak bisa mengendalikan atau mengontrol perilaku *out-of seat* dalam dirinya.

Subjek C

Subjek C merupakan satu-satunya subjek perempuan pada penelitian ini, awalnya akan ada perbedaan tingkat kemunculan perilaku antara subjek laki-laki dan perempuan sebab anak perempuan cenderung lebih mudah diatur dan di dekati. Namun tidak dengan subjek C, ia menunjukkan kemunculan perilaku yang tinggi pada fase *baseline* hingga mencapai rata-rata kemunculan perhari 65,4 detik. Angka ini menjadi yang tertinggi kedua setelah subjek B dengan rata-rata kemunculan perhari mencapai 66,2 detik. Subjek C memiliki sifat yang keras dan selalu ingin menang sendiri, hal ini terlihat dari kebiasaannya ketika berada dikelas dimana ia sangat sering memerintah teman-temannya yang lain bahkan hanya sekedar untuk mengambilkan barangnya yang terjatuh.

Perilaku *out-of seat* yang ditunjukkan oleh subjek C menunjukkan peningkatan setiap harinya. Dari hasil observasi yang menyebabkan perilaku *out-of seat* dalam diri subjek C meningkat adalah karena ia berasal dari latar belakang keluarga *broken home* dimana ayah dan ibunya telah bercerai dan saat ini subjek C tinggal bersama nenek, paman, dan tante dari ibunya. Ayahnya pun hingga saat ini tidak di ketahui keberadaannya, sedangkan ibunya dikabarkan telah menikah lagi dan tinggal di Bali. Kurangnya perhatian dari kedua orang tua dan dari lingkungan keluarga membentuk subjek C sebagai anak yang keras, selalu ingin menang sendiri, dan tidak mau mengalah. Ketika di kelas subjek C merupakan siswa

yang sering mencari perhatian baik pada guru maupun pada temannya.

Ketika fase *treatment* perilaku yang muncul menunjukkan penurunan baik secara durasi maupun secara frekuensi. Penurunan ini juga berdampak pada teman-temannya yang lain, dimana teman-teman satu kelasnya menunjukkan penurunan perilaku yang hampir sama, bahkan beberapa siswa menunjukkan hilangnya perilaku *out-of seat*. Penurunan yang sama juga terjadi pada saat fase *withdrawali* atau fase A₂. Pada fase A₂ ini subjek C menunjukkan penurunan baik secara durasi maupun frekuensi, walaupun subjek C tidak menunjukkan hilangnya perilaku *out-of seat* pada dirinya, namun subjek C mampu mempertahankan penurunan perilaku *out-of seat* pada dirinya bahkan pada fase A₂.

Subjek D

Subjek D adalah siswa yang memiliki konsentrasi rendah dan sangat mudah terpengaruh dengan situasi dan keadaan sekitarnya, sehingga ia sulit untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang diajarkan. Subjek D termasuk siswa yang sering mencari perhatian dari guru yang sedang mengajar dengan selalu mengadukan temannya yang tidak sesuai dengan apa yang ia inginkan. Misalnya ia sedang menulis dan tidak sengaja teman yang lain menyenggol tangannya maka ia akan secara spontan mengadukan hal tersebut kepada guru yang mengajar. Hal ini membuat subjek D kurang disukai oleh teman-temannya hingga cenderung dikucilkan di kelas, namun apabila ia diberi perhatian lebih baik oleh guru atau teman ia akan menjadi siswa yang mengganggu. Selain itu Subjek D sangat suka dengan lawan jenis, ia cenderung lebih suka bermain dengan siswa perempuan. Subjek D juga memiliki kebiasaan unik yakni suka mencium pipi siswa perempuan bahkan kakak kelasnya dan suka bergelayut di pinggang guru-guru perempuan. Hal ini membuat teman-teman perempuannya pun merasa terganggu, sehingga ketika di dalam kelas subjek D lebih sering bermain sendiri atau mendekati guru-guru yang sedang berada di kelasnya.

Rendahnya kemampuan berkonsentrasi menyebabkan subjek D sering melakukan kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam perilaku *out-of seat* seperti berbicara sendiri, tidak memperhatikan guru,

berjalan berkeliling ruangan, duduk di tempat duduk siswa lain, dan lain sebagainya. Walaupun sulit berkonsentrasi namun subjek D termasuk siswa yang pandai di kelasnya, nilai-nilai pelajaran umumnya cenderung baik. Namun untuk mata pelajaran agama dan bahasa subjek D kurang.

Munurut wali kelas subjek D merupakan anak tunggal dimana ayahnya bekerja diluar kota dan ibunya bekerja sebagai perawat di salah satu rumah sakit di kota Pare. Kesibukan orang tua menyebabkan subjek D kurang mendapat perhatian, karena kegiatan orang tua yang padat dan sifat subjek D yang sering meminta perhatian lebih menyebabkan subjek D sering mendapat perlakuan kasar dari orang tuanya terutama ibunya. Dari grafik yang ditunjukkan selama proses observasi menunjukkan bahwa subjek D memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku *out-of seat* yang cukup tinggi yakni dengan rata-rata 41,75 detik setiap harinya, namun pada fase B ia mampu menurunkan perilakunya sehingga kemunculan perilaku *out-of seat* nya menjadi 13,3 detik perhari. Dan menurun kembali pada fase A₂ dengan rata-rata kemunculan perilaku sebesar 7,8 detik perhari. Dengan demikian apabila fase B ditambah atau diperpanjang maka kemungkinan subjek D untuk menghilangkan perilaku *out-of seat* pada dirinya sangat besar.

Dari keseluruhan hasil deskripsi analisis dari setiap fase pada masing-masing subjek penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab siswa atau subjek penelitian banyak melakukan perilaku *out-of seat* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, faktor-faktor tersebut diantaranya adalah :

1. Faktor Keluarga

Latar belakang keluarga menjadi salah satu faktor penyebab banyaknya perilaku *out-of seat* yang ditunjukkan oleh siswa, selain karena kurangnya kemampuan berkonsentrasi dan mudahnya siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, kurangnya perhatian dari orang tua dan keluarga juga menyebabkan siswa cenderung mencari perhatian di sekolah yakni dengan menunjukkan

perilaku-perilaku yang termasuk perilaku *out-of seat* seperti berbicara tanpa permisi, berjalan berkeliling ruangan, duduk di tempat duduk siswa lain, dan lain sebagainya. Dengan melakukan aktifitas yang termasuk dalam perilaku *out-of seat* siswa mengharapkan adanya perhatian lebih dari guru dan teman-temannya. Ketika siswa telah mendapatkan perhatian di lingkungan keluarganya maka ia akan cenderung tidak banyak melakukan perilaku *out-of seat*, sehingga faktor keluarga menjadi faktor terpenting dalam menentukan perilaku siswa baik selama di sekolah maupun di rumah.

2. Faktor Guru

Ketika seorang siswa menunjukkan perilaku yang tidak seharusnya dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, maka yang seharusnya dilakukan oleh guru adalah menegur atau memberikan contoh perilaku yang seharusnya kepada siswa tersebut. Namun tidak semua guru telaten untuk senantiasa menegur siswanya, hal ini yang menyebabkan peningkatan frekuensi maupun durasi munculnya perilaku pada siswa. Ketika siswa mencari perhatian dari guru dan teman-temannya dengan menunjukkan perilaku *out-of seat* dan guru tidak menegur maka hal siswa akan cenderung merasa diperbolehkan melakukan perilaku-perilaku tersebut, sehingga meningkatkan frekuensi dan durasi munculnya perilaku *out-of seat* tersebut. Namun jika guru menunjukkan ketegasan dan mau menegur serta mengingatkan bahwa perilaku itu tidak baik maka perilaku *out-of seat* pun tidak meningkat setinggi ketika tidak di ingatkan atau di tegur oleh guru yang bersangkutan. Selain itu ketegasan guru ketika mengajar juga harus diikuti dengan konsistensi, ketika guru mengatakan akan memberikan hukuman ketika siswa menunjukkan perilaku *out-of seat* atau akan memberikan hadiah ketika siswa tidak menunjukkan perilaku tersebut maka guru tersebut harus melakukannya, sehingga siswa memiliki contoh nyata dan pemahaman bahwa perilaku tersebut merupakan perilaku yang tidak baik dan harus di hilangkan.

3. Faktor Teman

Teman juga merupakan pendorong yang tinggi munculnya perilaku *out of seat* pada siswa. Ketika satu orang menunjukkan perilaku *out-of seat* maka konsentrasi teman satu kelasnya pasti akan terpecah, yang awalnya memperhatikan guru kemudian melihat temannya berjalan berkeliling ruangan atau duduk di lantai maka respon yang ditunjukkan adalah melakukan hal yang sama. Selain itu bagi siswa yang memiliki konsentrasi rendah ketika melihat temannya bermain atau berputar-putar di kelas maka perhatiannya akan terarah ke teman tersebut sehingga tugas yang diberikan tidak selesai, dan lain sebagainya. Dalam satu kelas sebenarnya hanya ada satu atau dua orang siswa yang memang memiliki kecenderungan melakukan perilaku *out-of seat* dengan durasi dan frekuensi tinggi, namun satu dua orang ini menginfeksi teman-temannya untuk melakukan hal yang sama dengan apa yang dilakukan. Hal inilah yang menjadi alasan kenapa banyak bermunculan perilaku *out-of seat* dalam satu kelas. Ketika siswa pendiam dan memiliki konsentrasi tinggi digabungkan maka kelas tersebut akan menjadi kelas yang kondusif untuk menerima pelajaran. Sehingga guru harus benar-benar tau karakter masing-masing siswa sehingga guru dapat mengantisipasi beberapa orang siswanya yang memiliki kelebihan energi dan kemudian menunjukkan perilaku *out-of seat* di dalam kelas.

PENUTUP

A. Simpulan

Dari ke empat subjek penelitian menunjukkan hasil yang berbeda-beda antar satu subjek dengan subjek yang lainnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan diberikannya perlakuan atau *treatment* berupa *token reinforcement* perilaku *out-of seat* pada siswa dapat berkurang. Walaupun tidak keseluruhan subjek mampu menghilangkan perilaku *out-of seat* yang ada dalam dirinya namun mereka mampu mempertahankan penurunan perilaku *out-of seat* tersebut hingga fase *withdrawal* atau fase A₂. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *token reinforcement* memang dapat dan baik digunakan untuk mengurangi munculnya perilaku *out-of seat* pada diri siswa.

Penurunan sangat drastis di tunjukkan semua subjek penelitian pada fase *treatment*, dimana subjek A menunjukkan penurunan sebesar 44,8 detik, subjek B menunjukkan penurunan sebesar 47,6 detik, subjek C menunjukkan penurunan sebesar 16,6 detik, dan subjek D menunjukkan penurunan sebesar 38,4 detik.

Sedangkan dari hasil analisis visual antar kondisi subjek A menunjukkan persentase overlap masing-masing 0% pada perbandingan ketiga fase, subjek B menunjukkan persentase 0% pada perbandingan antara fase B dengan fase A₁ sedangkan persentase overlap pada perbandingan antara fase B dengan fase A₂ menunjukkan hasil sebesar 72,7%. Sedangkan subjek C dan subjek D menunjukkan persentase overlap sebesar 0% pada ketiga fasenya. Dimana semakin kecil nilai persentase overlap yang ditunjukkan maka semakin baik pengaruh intervensi atau *treatment* terhadap target behavior yang akan diubah.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa banyak menunjukkan adanya perilaku *out-of seat* dalam dirinya. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah faktor keluarga, faktor guru kelas dan guru mata pelajaran, dan teman. Dan teknik *token reinforcement* efektif digunakan untuk menurunkan atau mengurangi munculnya perilaku *out-of seat* terutama pada siswa kelas II sekolah dasar (SD).

B. Saran

Dari hasil penelitian tentang upaya menurunkan perilaku *out-of seat* dengan teknik *token reinforcement* pada siswa kelas II (dua) Sekolah Dasar ini saran yang dapat diberikan adalah anatara lain :

1. Bagi semua guru atau pendidik disarankan untuk memberikan penghargaan secara positif terhadap perilaku siswa yang dianggap baik di dalam kelas untuk meningkatkan penghargaan diri pada siswa dan untuk meminimalisir munculnya perilaku yang tidak di kehendaki pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
2. Pentingnya guru memahami sifat dan watak masing-masing siswa sehingga guru dapat memetakan siswa di dalam kelas, seperti memetakan tempat duduk siswa, sebab salah satu faktor penyebab munculnya perilaku

out-of seat pada siswa dalam diri siswa adalah faktor teman dekat maupun teman satu kelas yang lain.

3. Pentingnya pembuatan kesepakatan aturan dan ketentuan selama siswa berada di dalam kelas (selama proses belajar mengajar berlangsung), dimana aturan tersebut harus diterapkan secara konsisten oleh semua pihak termasuk guru kelas dan guru mata pelajaran. Sehingga siswa tau apa yang harus dan tidak boleh dilakukan ketika berada di dalam kelas terutama pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian suasana kelas akan menjadi lebih kondusif untuk menerima pelajaran.
4. Pentingnya kerjasama antara guru dan orang tua/wali siswa guna menerapkan suatu *treatment* perubahan tingkah laku siswa sehingga tercipta keselarasan pengajaran di sekolah dan di rumah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menggunakan *design* penelitian yang lebih disempurnakan lagi misalnya dengan menggunakan *design* ABAB *multiple baseline across subject*. Demikian juga dengan *treatment* yang digunakan, sehingga tidak terbatas pada *token reinforcement* namun juga dengan teknik *behavior analysis* lain seperti *shapping*, *chainning*, *time out*, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2004. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cooper, J.O, Timothy E. H., & William L. H. 1994. *Applied Behavior Analysis*. Ohio: Maemillan Publishing Company.
- Goodwin, D.L. and Coats, T.J. 1976. *Helping Student Help Themselves*. Englewood Cliff, New Jersey: Pracrice-Hall Inc

Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan*(edisi terjemah bahasa Indonesia). Jakarta: PT Erlangga

Santrock, J.W. *Life-Spand Development; Perkembangan Masa Hidup jilid 1*. 1995. Jakarta: PT Erlangga.

Sparzo, F.J. and Pottet, J.A. 1989. *Classroom Behavior. Detecting and Correcting Special Problems*. Boston: Allyn and Bacon.

Susanto, J. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Tsukuba: University of Tsukuba.

Winkel. & Sri H. 2010. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Media Abadi